

Marcelo Pereira da Silva
(Organizador)

DIMENSÕES
ESTÉTICAS,
COGNITIVAS E
TECNOLÓGICAS
DE COMUNICAÇÃO

Marcelo Pereira da Silva
(Organizador)

DIMENSÕES
ESTÉTICAS,
COGNITIVAS E
TECNOLÓGICAS
DE COMUNICAÇÃO

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa



Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Prof^o Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof^o Dr^a Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Prof^o Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Prof^o Dr^a Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Prof^o Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^o Dr^a Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Prof^o Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^o Dr^a Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof^o Dr^a Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Prof^o Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^o Dr^a Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^o Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^o Dr^a Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins



Dimensões estéticas, cognitivas e tecnológicas de comunicação

Diagramação: Daphynny Pamplona
Correção: Mariane Aparecida Freitas
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizador: Marcelo Pereira da Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

D582 Dimensões estéticas, cognitivas e tecnológicas de comunicação / Organizador Marcelo Pereira da Silva. - Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0082-0

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.820222005>

1. Comunicação. I. Silva, Marcelo Pereira da (Organizador). II. Título.

CDD 302.2

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br



DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



APRESENTAÇÃO

A contemporaneidade nos impulsiona a pensar a Comunicação para além dos lugares-já-feitos, das definições clichês, das repetições teóricas, rompendo com o círculo vicioso que pouco – ou nada – contribui com a construção de um campo consistente e solidificado, equilibrando suas dimensões estéticas, éticas, teóricas, metodológicas, tecnológicas, técnicas, epistemológicas e praxeológicas.

Temos que a Comunicação remete a um universo complexo que se investe e reveste de idiosincrasias que envolvem sujeitos, nações, narratologias, mídias e redes virtuais e de massa, jornalismo, comunicação governamental, publicidade, cinema, produção audiovisual, relações públicas, marcas, consumo etc.

Neste sentido, a obra intitulada “Dimensões estéticas, cognitivas e tecnológicas de comunicação”, reúne investigações teóricas e analíticas de pesquisadores que trafegam pelos campos da comunicação em suas diversificadas áreas e especificidades, erigindo debates sobre os estatutos tecnológicos, estéticos e cognitivos da Comunicação em um contexto cada vez mais midiático e perpassado pelas práticas e experiências de consumo.

O cenário dos estudos comunicacionais evidencia a carência da renovação das condições teóricas, epistemológicas, profissionais e metodológicas da Comunicação e do fundamental laço social, tão frágil nas sociedades expostas aos imprevisíveis ventos do globalismo, da midiática e do consumo. Desta perspectiva, podemos produzir mecanismos analíticos, dados e informações que geram efeitos positivos para as sociedades e comunidades.

(Re)conhecer a relevância da Comunicação para as organizações, as nações e os sujeitos tornou-se *sine qua non* para a compreensão da natureza humana, já que a Comunicação se entrama ao/pelo tecido social, o define, o significa, o ressignifica e o constitui.

Necessitamos admitir os desafios, os desvios e as dificuldades da Comunicação, abraçando as oportunidades de investigações calcadas em suas dimensões cognitivas, estéticas, éticas e tecnológicas em um mundo mergulhado no *tech*, mas, também e mais, necessitado do *touch*, dos afetos.

Marcelo Pereira da Silva

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

INVESTIGANDO O DISCURSO GOVERNAMENTAL EM CAMPANHA DE SAÚDE: UMA PROPOSTA DE ANÁLISE DAS UNIDADES DO DISCURSO

Ramirio Costa Ribeiro

Luciana Saraiva de Oliveira Jerônimo


Marcelo Pereira da Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.8202220051>

CAPÍTULO 2..... 14

MÍDIAS SOCIAIS PARA A INDÚSTRIA CRIATIVA: REFLEXÕES SOBRE POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES DA DICIPA PARA A COMUNICAÇÃO CIENTÍFICA DA UNIPAMPA

Franceli Couto Jorge

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.8202220052>

CAPÍTULO 3..... 27

A INTERFERÊNCIA DA PANDEMIA NO MERCADO DE SERVIÇOS AUTOMOTIVOS, DESDE SEUS CONSUMIDORES ATÉ SEUS PRESTADORES DE SERVIÇOS

Isadora Gualda Macedo


Guilherme Boldrin Medeiros

Vitor Christofolletti Laudares

Gustavo Teixeira Dias Otero

Marco Antonio Martins Teixeira Filho

Vitor Aires Gozzi Nogueira


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.8202220053>

CAPÍTULO 4..... 38

DESIGUALDADE SOCIAL E PANDEMIA: UMA ANÁLISE DAS FOTOGRAFIAS COMPARTILHADAS PELOS PERFIS @covidphotobrazil e @everydaybrasil

Camila Leite de Araujo

Juliana Lira de Oliveira


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.8202220054>

CAPÍTULO 5..... 47

A FOTOGRAFIA E O URBANO: REPRESENTAÇÃO, MÁQUINA E TEMPO

Camila Leite de Araujo

Raquel de Holanda Rufino


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.8202220055>

CAPÍTULO 6..... 59

USOS DO ESPETÁCULO COMO ESTRATÉGIA NA IMPRENSA


Beatriz Dornelles

Fabiola Brites

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.8202220056>

CAPÍTULO 7	72
A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM DOS TERRITÓRIOS NA IMPRENSA <i>ONLINE</i> : ESTUDO DE CASO DA REGIÃO DA SERRA DA ESTRELA, PORTUGAL	
Nelson Clemente Santos Dias Oliveira	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.8202220057	
CAPÍTULO 8	105
MTV BRASIL: COMO A LINGUAGEM DA MTV DOS ANOS 90 DIALOGA COM A GERAÇÃO ATUAL	
Thayse Kiel Truffa Cristian Cipriani	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.8202220058	
CAPÍTULO 9	118
A TELEVISÃO TEM FUTURO? UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DA ÚLTIMA VINHETA DA MTV BRASIL	
Darly Gonçalves de Souza Júnior Victor Reis Mazzei	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.8202220059	
CAPÍTULO 10	132
SUBSÍDIOS TEÓRICOS PARA ANÁLISE DOS DIÁLOGOS INTERTEXTUAIS, INTERDISCURSIVOS E TRANSMIDIÁTICOS NA COMUNICAÇÃO	
Denise Azevedo Duarte Guimarães	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.82022200510	
CAPÍTULO 11	143
COMPREENSÃO DA RETÓRICA COM CONCEITOS SEMIÓTICOS PEIRCEANOS	
Gilmar Hermes	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.82022200511	
CAPÍTULO 12	155
AUDIOVISUAL, TECNOLOGIA E INTERAÇÃO: OBSERVAÇÕES DA SÉRIE DIÁRIO DE UM CONFINADO	
Carolina Fernandes da Silva Mandaji	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.82022200512	
CAPÍTULO 13	169
A PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR NO CURTA IDEOLOGIA, DE JOSÉ MOJICA MARINS: UMA COMPREENSÃO POR MEIO DA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA	
Fernando de Barros Honda Xavier	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.82022200513	
CAPÍTULO 14	182
COMUNICAÇÃO E ARTE CRÍTICA - DOIS ARTISTAS, DOIS TEMPOS: GOYA E BANKSY	
Geraldo Magela Pieroni	

Alexandre Ribeiro Martins


 <https://doi.org/10.22533/at.ed.82022200514>

CAPÍTULO 15..... 198

OS DESAFIOS DA INCLUSÃO DA POPULAÇÃO LGBT NO MUNDO DO TRABALHO:
A COMUNICAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE DISSEMINAÇÃO DAS POLITICAS DE
DIVERSIDADE

Israel Gomes de Oliveira

Maria de Lurdes Costa Domingos

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.82022200515>

CAPÍTULO 16..... 216


PROJETO SAIBA MAIS UEPG: AÇÕES NA CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE PREVENÇÃO
ÀS IST's E A GRAVIDEZ PRECOCE

Kauane Chicora

Letícia Prestes

Marcelly Ingles

Cristina Lucia Sant' Ana Costa Ayub

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.82022200516>

CAPÍTULO 17..... 221

LIDERANÇA E COMUNICAÇÃO: HABILIDADES QUE TRANSFORMAM PESSOAS EM
EQUIPES

Raiane Feliciano da Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.82022200517>

CAPÍTULO 18..... 229

O EFEITO VINGADORES

Carolina Guerra Monteiro

Mirna Feitosa Pereira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.82022200518>

SOBRE O ORGANIZADOR..... 235

ÍNDICE REMISSIVO..... 236

CAPÍTULO 12

AUDIOVISUAL, TECNOLOGIA E INTERAÇÃO: OBSERVAÇÕES DA SÉRIE DIÁRIO DE UM CONFINADO

Data de aceite: 01/05/2022

Carolina Fernandes da Silva Mandaji

Este trabalho foi apresentado na aula inaugural do Mestrado em Média e Sociedade do Instituto de Portalegre (Portugal) em setembro de 2020, com uma versão publicada na Revista Aprender, número 42 em novembro de 2021.

RESUMO: Neste trabalho pretendemos uma reflexão sobre o audiovisual como uma prática semiótica contemporânea com características estéticas que promovem uma interação a partir de experiências sensíveis propostas. Partimos, assim, dos conceitos de tecnologia e da narrativa audiovisual como manifestação. Ampliamos a discussão buscando - historicamente - explicar os momentos diferentes pelos quais passou a linguagem audiovisual, desde o cinema às novas tecnologias com uma atenção especial aos conceitos de cinema interativo (PARENTE, 2007); de imersão de Janet Murray (2003) e de práticas de interação de Eric Landowski (2014). Por fim, observamos sob o olhar destes conceitos o programa de televisão seriado *Diário de um confinado* (Rede Globo, 2020) lançado durante a pandemia do Covid-19.

PALAVRAS-CHAVE: Audiovisual, cinema expandido, interativo, sociossemiótica.

AUDIOVISUAL, TECHNOLOGY AND INTERACTION: OBSERVATIONS FROM TV SHOW *DIARIO DE UM CONFINADO*

ABSTRACT: In this work, we intend to reflect on audiovisual as a contemporary semiotic practice with aesthetic characteristics that promote interaction, based on sensitive experiences proposed. For this, we started from the concepts of technology and audiovisual narrative as a manifestation. We expanded the discussion seeking - historically - to explain the different moments that cinema and audiovisual went through, with special attention to the concepts of interactive cinema (PARENTE, 2007); immersion by Janet Murray (2003) and interaction practices by Eric Landowski (2014). Finally, we observe, under the eyes of these concepts the TV show *Diário de um Confinado* (Rede Globo, 2020) launched during the Covid-19 pandemic.

KEYWORDS: Audiovisual, expanded cinema, interactive, sociosemiotics.

APONTAMENTOS INICIAIS

O século XX foi marcado pelas tecnologias do audiovisual ligadas ao cinema e à televisão. Agora, já há autores que demarcam o momento como o do pós-cinema, como Manovich (2016). Para outros, o cinema vem de muito apresentando transformações e mudanças em suas características, como o que André Parente (2007) aponta como cinema interativo. Neste sentido, este trabalho foi pensado para abordar diversas teorias do

campo da Sociologia e Comunicação como uma resposta ao seguinte questionamento: no atual cenário contemporâneo, como as produções audiovisuais - mediadas por tecnologias - utilizam materialidades de linguagem para produzir efeitos de sentido e interação?

Começamos, então, por refletir sobre os novos rumos tecnológicos. É de conhecimento o seu impacto sobre as diferentes mídias, dentre elas, a que mais nos interessa, àquelas ligadas ao audiovisual. Não se trata de novidade. Entretanto, mais que entender, torna-se importante descrever como se dão os impactos na comunicação dados por “uma multiplicação de produtos e serviços que incidem sob nossas formas de consumo e de expressão culturais” (RUDIGER, 2013, p.33).

Pela ampliação da discussão desses impactos na comunicação, o presente texto busca lançar luz em questões importantes: a) numa perspectiva técnico-tecnológica, abordar o conceito de tecnologia; b) apontar características narrativas e de interação como uma prática semiótica. Assim, o texto está estruturado em três partes.

Na primeira, trabalharemos neste contexto da contemporaneidade os conceitos da linguagem audiovisual presentificadas em diferentes materialidades sincréticas numa sociedade tecnológica e midiaticizada, fundados na experiência estética humana; para isso considerando as reflexões de Rudiger e de Denson e Leyda. Na segunda parte, abordaremos como as narrativas presentificadas em linguagem audiovisual possibilitam intervenções do espectador em seus usos e consumos, pela presença propondo diversos efeitos de sentido, para isso recorreremos às abordagens de narrativa, textos interacionais e imersivos. Por fim, a terceira e última parte descreve - a partir dos conceitos apresentados anteriormente - o programa de televisão *Diário de um confinado* (Rede Globo, 2020) lançado durante a pandemia do Covid-19.

TECNOLOGIA E LINGUAGEM AUDIOVISUAL

Sobre o primeiro aspecto, ressaltamos o uso da linguagem audiovisual de ordem dialética, conforme explica Rudiger, como àquela dada por atividade não só tecnológica, mas política e cultural. O autor explica que a comunicação originária do uso do computador nesse ambiente de cibercultura não se desenvolveu apenas em termos funcionais e científicos, mas também outros, como de caráter simbólico, imaginários, entre outros.

O planejamento de seu uso e a construção dos seus respectivos sistemas; para não talar da pesquisa que os originou, continham sem dúvida uma base racional. O embasamento tecnológico da mesma não pode ser bem entendido, contudo, sem levar em conta as projeções fantasiosas com que os vários grupos sociais envolvidos na situação não apenas a cercaram, mas destilaram suas ideias para dentro do próprio desenvolvimento tecnológico. A comunicação por meio do computador e a cibercultura que ela enseja pertencem ao campo da atividade tecnológica tanto quanto da ação política e da criação cultural. (RUDIGER 2013, p.41-42).

Relacionamos, assim, ao que diz Teixeira e Ferrari (2016, p.245) sobre a diferença

entre entender a internet como “meio” ou “plataforma”. Segundo os autores, o que “pode parecer trivial do ponto de vista semântico” pode trazer impactos estratégicos e mercadológicos na comunicação, e por consequência nos produtos e serviços (não esquecendo o horizonte que é o do audiovisual e a internet enquanto meio).

Os autores (TEIXEIRA; FERRARI, 2016, pp.245-246) explicam que “enquanto os grupos de mídia brasileiros perceberem a internet como um ‘meio de comunicação’, o contexto será competitivo e a rede assumirá o papel de uma concorrente perigosa”. O que estaria em jogo seriam fatias do público e do investimento em propaganda. Já, se a internet “for entendida como ‘plataforma’, a conjuntura se torna cooperativa e a internet passa a ser uma aliada, ampliando o território da audiência” (Teixeira, Ferrari, p.246).

Reflexões sobre os efeitos benéficos ou maléficos da (s) tecnologias não é de todo recente. Citado por Rudiger, Adriano Rodrigues lembra tanto do otimismo talvez exagerado de alguns autores quanto de visões mais sombrias sobre as tecnologias do final do século XX. Poderia por um lado ser “uma oportunidade acrescida para o desenvolvimento, para o avanço da participação das populações nas decisões políticas, para o desabrochar da economia e a promoção de seus valores culturais” (Rudiger, 2013, p. 52-53), como também essas mudanças tecnológicas do nosso tempo podem ser vistas “como a morte das culturas tradicionais, da diversidade de seus modos de vida, com a perda da espontaneidade das diversas experiências do mundo que fizeram a riqueza das civilizações (RODRIGUES *apud* RUDIGER, pp.52-53).

O que nos faz voltar ao nosso objeto, relacionando-o aos aspectos tecnológicos da produção audiovisual, às formas de saber técnico, por um lado como sinônimo de arte, mas também como uma forma especial de técnica por meio do desenvolvimento da habilidade humana imediata: a produção (cinema, tv) utilizada pelo homem “em condições históricas e sociais determinadas” (RUDIGER, 2016, p.62).

Bem, Denson e Leyda (2016, p.2) consideram variadas as tentativas de identificar as características definidoras das novas mídias decorrentes de novas tecnologias. Existem as que enfatizam-nas como “essencialmente digitais, interativas, em rede, lúdico, miniaturizado, móvel, social, processual, algorítmico, agregativo, ambiental ou convergente, entre outras coisas”. Segundo as autoras, mais recentemente, alguns teóricos começaram a dizer, simplesmente, que eles são pós-cinemáticos. O que isso, então, estaria dizendo? Se para elas, o termo teria uma clara vantagem, por outro lado nos coloca a ponto de reconhecer as características deste ambiente, como se fosse uma paisagem, como seus novos formatos de mídia, dispositivos e redes.

Para empregar o termo, o pós-cinema é, antes de tudo, descrever esse impacto em termos de uma ampla transformação histórica - emblemática pela mudança do cinema para o pós-cinema. É a este respeito que encontramos outra vantagem do termo; pois, em vez de postular uma ruptura com o passado, o termo o pós-cinema nos pergunta com mais força do que a noção de “novas mídias” (grifos dos autores), por exemplo, para pensar sobre a relação (ao

invés da mera distinção) entre regimes de mídia mais antigos e mais novos. O pós-cinema não é só depois do cinema, e não é “novo” em todos os aspectos, pelo menos não no sentido de que novas mídias às vezes são equiparadas à mídia digital; em vez disso, é a coleção de mídia, e a mediação de formas de vida, que “segue” o regime amplamente cinematográfico do século XX - onde “seguir” pode significar ter sucesso em algo como alternativa ou “seguir o exemplo” como um desenvolvimento ou uma resposta em espécie. Trata-se de uma transição histórica contínua, desigual e indeterminada. (DENSON; LEYDA, 2016, p.2).

O que as autoras colocam no centro da discussão decorre das transformações tecnológicas que, por sua vez, desencadeiam mudanças narrativas, estéticas e interacionais. Apesar do propósito de Denson e Leyda estar atrelado ao cinema, podemos utilizar essa reflexão para as diferentes materialidades do audiovisual mediadas pela televisão, computador, tablets, celulares, etc., promovendo experiências e práticas de acordo com cada uma dessas possibilidades. Pensemos, assim, sobre os conceitos de narrativa, dispositivo e produção de sentidos de interação, para depois considerarmos como se dão as práticas de audiovisuais, atreladas à contemporaneidade.

O AUDIOVISUAL: RECONHECIMENTO E PROCESSO

Contar histórias está, desde sempre, presente em nossas vidas. Roland Barthes (2013, p.19) afirma que inumeráveis são as narrativas do mundo. Para o autor, as narrativas distribuídas em materialidades diferentes presentifica a confiança dos homens em contar histórias, seja pela linguagem articulada, oral ou escrita, imagem, fixa ou móvel. Além disso, a narrativa para Barthes (2013, p.19) está “[...] presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades”, também pode nos ajudar a compreender as possibilidades de interação propostas com os espectadores do audiovisual.

Ainda seguindo o pensamento de Barthes, Milton José Pinto na introdução do livro “A análise estrutural da narrativa” propõe que existem três formas de manifestação da mensagem narrativa (que, segundo Pinto, tendem a se misturar, em combinações e intensidades diversas). A primeira seria a narrativa-fábula cujo propósito nos leva a refletir sobre o enunciado da narrativa e portanto aos seus elementos invariantes e ao código utilizado; a segunda seria a mensagem figurativa ligada aos sistemas de figuras, imagens e símbolos (e ainda por desenvolver); e a terceira se trata da mensagem estética, sendo esta última a que mais nos interessa nesta reflexão, à que organiza a enunciação, uma espécie de narrativa da narração, estudos sobre os aspectos, os modos de dizer, das estruturas temporais, espaciais e causais dos elementos discursivos da narrativa.

Cabe-nos, portanto, entender que: os desdobramentos estéticos e técnicos identificados em audiovisuais nos colocam a discutir os *processos* de produção de sentido a partir de cada uma dessas possibilidades narrativas; as representações de espaço e tempo nas narrativas audiovisuais nos mostram os percursos propostos; e a incorporação

dessas técnicas e estéticas decorrentes nos impõem a transformação dos usos e consumos dessa linguagem.

Fomos buscar para esta reflexão o conceito de dispositivos do audiovisual e seus usos enquanto práticas semióticas. Para isso, recorreremos aos conceitos de cinema interativo de Parente (2007); de imersão de Janet Murray (2003) e de práticas de interação de Eric Landowski (2014).

Advindo do universo das artes, seja como produtor ou como pesquisador e professor, André Parente se propôs a discutir as transformações do cinema, bem como suas características estéticas e de produção de sentido. Mesmo que o autor assuma estar mais interessado em discutir as transformações pelas quais passa o cinema, sua definição de cinema como um dispositivo nos serve para refletir sobre o atual momento, de forma geral, do audiovisual. Parente (2007, p. 5) explica que

O cinema é, a exemplo do livro contemporâneo, um dispositivo complexo que envolve aspectos arquitetônicos, técnicos e discursivos. Cada um destes aspectos é, por si só, um conjunto de técnicas, todos eles voltados para a realização de um espetáculo que gera no espectador a ilusão de que ele está diante dos próprios fatos e acontecimentos representados.

Tais proposições sobre o cinema demonstram, para o autor, a multiplicidade que o cinema sempre teve, entretanto “encoberta e/ou recalcada por sua forma dominante”, por sua forma clássica de se presentificar como linguagem. Ainda assim, Parente identificou que a história do cinema se dá por cinco momentos fortes quando as transformações e experimentações do dispositivo cinematográfico. São eles: cinema do dispositivo, cinema experimental, arte do vídeo, cinema expandido, cinema interativo.

Antes de falarmos sobre o que mais nos interessa, convém a partir de Parente discutir a definição do termo dispositivo. O autor explica que o uso desse termo se dá primeiro pautado por teóricos do estruturalismo, entre eles Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel, que foi utilizado para definir a disposição particular que caracteriza a condição do espectador de cinema (PARENTE, 2007, p.6). Seguindo Baudry, Parente explica que

Como no dispositivo de representação conhecido como campo/contracampo, o dispositivo cinematográfico é ao mesmo tempo, um conjunto de relações onde cada elemento se define por oposição aos outros (presente/ausente), e aonde o espaço do ausente (imaginário) se torna o lugar (vimos que é ele que torna visível) onde uma não-presença se mistura, ou melhor, se sobrepõe a uma presença. (PARENTE, 2007, p.8).

Essa noção de pensar sobre as oposições, sobre a ausência e presença nos coloca a questão das características narrativas espaciais e temporais e como tais noções ambientam o espectador na produção de efeitos de sentidos articulados em produções audiovisuais que exploram a possibilidade de materializar a linguagem propondo diferentes formas de interação em seus consumos.

Parente vai adiante em sua reflexão sobre o termo dispositivo e aborda ainda outros três principais conceitos em termos filosóficos, contextualizados nas obras de Foucault, Deleuze e Lyotard.

O conceito de dispositivo tem uma história filosófica forte na obra dos grandes filósofos pós-estruturalistas, em particular Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jean-François Lyotard. Para eles, o efeito que o dispositivo produz no corpo social se inscreve nas palavras, nas imagens, nos corpos, nos pensamentos, nos afetos. É por essa razão que Foucault fala de dispositivos de poder e de saber, Deleuze fala de dispositivo de produção de subjetividade e Lyotard de dispositivos pulsionais". (PARENTE, 2007, p.10).

O que queremos trazer com essa reflexão do dispositivo não foge à noção de representação, linguagem e às cadeias significantes, mas ampliar tais questões considerando para isso a experiência estética e sensível entre o sujeito e o dispositivo audiovisual.

Dadas as devidas considerações sobre o conceito de dispositivo, voltemos aos momentos fortes do cinema e suas diferentes formas (PARENTE, 2007). O cinema tradicional “forma cinema”, é apenas uma forma particular de cinema que se tornou hegemônica, um modelo estético determinado historicamente, economicamente e socialmente; um modelo de representação. Trata-se de uma “forma narrativa-representativa-industrial”, segundo Parente.

O cinema expandido apresenta um processo de transformação da teoria cinematográfica. Não se trata de pensar a imagem apenas como um objeto, mas como acontecimento. Implica, neste cinema, entendê-lo como campo de forças, sistemas de relações diferentes, instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem, tais quais Denson e Leyda descrevem esse momento do pós cinema.

Santaella (2013, p. 217) explica a importância de entender a efervescência do cinema expandido lá em meados da década de 70, que não se propunha necessariamente a explorar formas narrativas, mas, das potencialidades do cinema e do audiovisual. A autora explica que a obra *Youngblood*¹ tratava o cinema expandido a partir de três aspectos: a) amalgamar todas as formas de arte, o filme inclusive, em eventos multimídia e de ação ao vivo; b) explorar as tecnologias eletrônicas antecipadoras do ciberespaço; c) romper as barreiras entre o artista e a audiência por meio de diversas formas de participação. A autora lembra que esse movimento do cinema foi responsável pela busca de formas novas e alternativas de estruturas narrativas ou não, bem como temporais que “explorassem os aspectos perceptivos e cognitivos da experiência do ver” (SANTAELLA, 2013, p.223).

Já o cinema interativo é aquele cinema experimentado, ambientado no universo

¹ Considerado como um dos primeiros autores a trabalharem o conceito de cinema expandido, na obra *Expanded Cinema*, Gene Youngblood entende que o cinema experimental norte-americano, além do surgimento da televisão, vídeo e computador ampliam o conceito tradicional de cinema, que para o autor, deveria passar a ser entendido como “escrita do movimento”, da própria etimologia da palavra e o que incluiria “todas as formas de expressão baseadas na imagem em movimento”, explica Arlindo Machado (2007, p. 66).

do digital e que conta com as potencialidades possíveis do uso dessas tecnologias, que, portanto, fará do uso do cinema como aquele espaço a ser vivido, experimentado, explorado. É como um escape à representação, a tecnologia e suas potencialidades estéticas, que alteram – em parte – as condições do espectador, bem como suas formas de consumo.

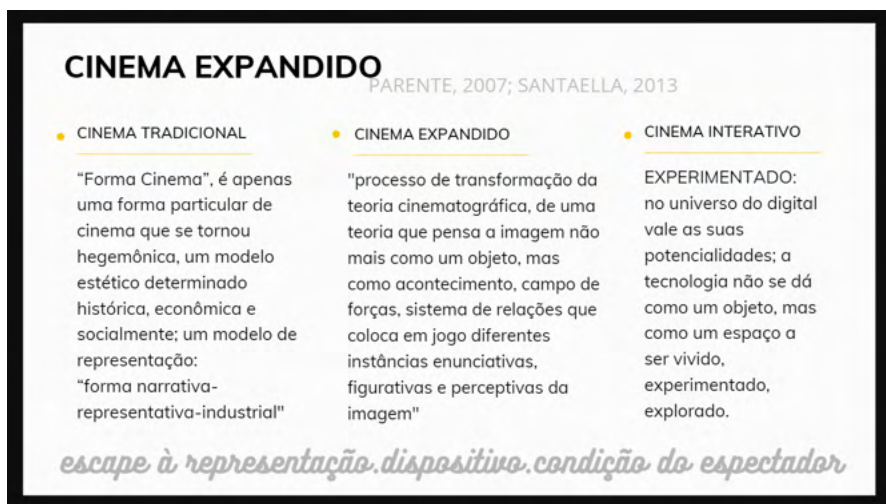


Figura 1 – Momentos do cinema: tradicional, expandido, interativo.

Fonte: Autoria própria baseado em Parente (2007) e Santaella (2013).

São essas experiências e os demais momentos e transformações do audiovisual e das tecnologias utilizadas que irão promover alterações significativas nas práticas do audiovisual. Diante disso, cabe-nos refletir sobre os efeitos de sentido e características estéticas que exploram as experiências por meio das narrativas dos audiovisuais a serem analisados.

Já vimos que Parente intitula o cinema interativo como aquele experimentado, agora mergulharemos nos conceitos de interação – imersão, agência, transformação - com as narrativas nos ambientes digitais proposto por Murray e também discutido por Souza. Além disso, observamos à luz da sociossemiótica, proposta pelo autor francês Eric Landowski, uma produção audiovisual.

Quando falamos em imersão – no sentido proposto pela autora Janet Murray – estamos abordando o sentido semântico da palavra: “mergulhar” em outros mundos, mesmo que, porém, estejamos permanecendo no mesmo local. Souza (2017) explica que a imersão é elaborada com diminuição de estímulos externos e ampliação dos sentidos internos (olfativos, auditivos, degustativos e visuais) de modo que o meio se torna “invisível” ao usuário.

Quando a interface não se faz perceptível, a diegese da narrativa ficcional se faz ainda mais presente. No entanto, é importante ressaltar que não é o aparato

o fator preponderante da imersão (embora exerça poderosa influência), mas sim o contrário: quanto mais significativa e envolvente for a diegese, maior é a capacidade imersiva. O aparato é um artifício que amplia os sentidos imersivos provocados pela diegese² da narrativa. (SOUZA, 2017, p. 48).

O autor diferencia a imersão em mídias tradicionais e mídias digitais. A primeira explora o deslocamento de realidade pautado no imaginário, no campo mental, já a segunda oferece além da possibilidade de imaginar, como também de ver e em certos casos até tocar, sentir, escutar ou cheirar a nova realidade apresentada. Assim, temos a experiência imersiva, dada pela materialidade de linguagem na utilização de aparatos tecnológicos e diegese narrativa que possibilitem.

Esta pode ocorrer através de duas formas: pelo deslocamento emocional através da criação de uma narrativa imaginária; ou, pelo deslocamento cognitivo através de um espaço simulado por alguma interface tecnológica. Em outras palavras, “a imersão pode ser alcançada tanto na esfera do sensível, com o envolvimento, aprofundamento e mergulho em determinada narrativa quanto em ambientes com múltiplos estímulos sensoriais derivados da alta tecnologia”, afirma Souza (2017, p. 52).

A capacidade de, através de comandos, realizar e obter o retorno de ações significativas em uma narrativa é mais conhecida como narrativa interativa, mas nos termos de Murray e acompanhada de Souza é intitulada agência. O sentido na agência é dado em nossa capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas (SOUZA, 2017, p. 127). O autor explica que:

A agência, então, vai além da participação e da atividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesmo, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos de jogos. (SOUZA, 2017, p. 129).

Na forma interacional proposta como agência, a estrutura de jogo independe, mas o seu uso, a ação de navegar por, é o que define a construção do sentido e a experiência do espectador.

Murray (2003) define ainda um terceiro tipo de experiência estética imersiva que é a transformação. Segundo a autora, a transformação permite ao usuário a navegação em ambiente digital por jornada própria, com possibilidades de alteração no conteúdo. Embora, Souza repercute ainda o cinema imersivo³, iremos direcionar o olhar considerando

2 Para Christian Metz, “A palavra provém do grego *diegesis*, significando narração e designava particularmente uma das partes obrigatórias do discurso judiciário, a exposição dos fatos. Tratando-se do cinema, o termo foi revalorizado por Étienne Souriau; designa a instância representada do filme – a que um Mikel Dufrenne oporia à instância expressa, propriamente estética –, isto é, em suma, o conjunto da denotação fílmica: o enredo em si, mas também o tempo e o espaço implicados no e pelo enredo, portanto, as personagens, paisagens, acontecimentos e outros elementos narrativos, desde que tomados no seu estado denotado (Metz, Christian, 2004. A significação no cinema. São Paulo: Perspectiva, p.118.).

3 Souza (2017, p. 250) explica que o cinema é dito imersivo, chamado também de *imercine* caracteriza-se por uma categoria representativa de todo suporte que permite sua visualização, que por sua vez, “corresponde a toda narrativa audiovisual que se manifesta em perspectiva espacial panorâmica e/ou tridimensional”. O autor continua sua definição de *imerfilmes* relacionando-os aos próprios dispositivos tecnológicos através dos quais são assistidos, tais como óculos de realidade virtual, celulares, tablets, computadores, caves, hologramas, etc. “O *imerfilme* apresenta narrativas em

a experiência imersiva a partir desses aspectos.

Entende-se, pois que esses três aspectos da experiência imersiva na relação com o audiovisual – imersão, agência, transformação - ressaltados por Murray e Souza, nos auxiliam a relacionar a proposta narrativa através das quais os audiovisuais são produzidos e os usos que decorrem a partir da proposta.

E assim, podemos seguir com nossa reflexão a partir da observação de uma prática audiovisual, nem tida como a mais inovadora, nem especial, mas que foi selecionada por meio de buscas realizadas e que nos apresentam questões a serem pensadas e analisadas conforme os conceitos trabalhados até aqui.

PRÁTICAS DE INTERAÇÃO NO AUDIOVISUAL

Convém dar conta em primeiro lugar, especificando que as observações dessa prática semiótica estão longe de esgotar os sentidos propostos por ela. Além disso, é importante frisar que a utilização do termo semiótica demarca o terreno metodológico através do qual as observações se darão. Não em seu sentido *strict sensu*, nunca como apenas um texto, mas dialogando com os pressupostos do fundador da Semiótica Discursiva A. J. Greimas e o entendimento de que

o “texto” (grifos do autor) sempre foi um “modelo” para a construção e a descrição de qualquer tipo de fenômeno, independentemente de sua natureza expressiva e de seu tamanho” [...] Ou seja: o objeto da semiótica nunca foi, não é, nem nunca será o “texto-objeto-fechado” (livro, foto, quadro, filme, etc., que, aliás, muitas vezes fechado nem é), mas sim o “sentido” e sua articulação sob forma de “significação”. (DEMURO, 2019, p.87-88).

Se falamos no sentido e em sua articulação para significar por meio das práticas, é porque avançamos para a sociossemiótica⁴, cuja preocupação está centrada no social construído, ou seja, “nos discursos que nele circulam e pelos atos dos sujeitos que nele interagem” (DEMURO, 2019, p. 89). O autor segue:

[...] antes de ser um método – ou pior, uma caixa de ferramentas passíveis de serem aplicadas a objetos de naturezas diversas – a semiótica e a sociossemiótica são uma maneira de olhar e abordar o mundo e seus fenômenos. Um olhar profundamente anti-essencialista, pelo qual nada – mundo, fenômenos, objetos, sujeitos, o social, a cultura, etc. – tem uma forma e uma identidade fixa, aprioristicamente definida e a-discursiva, nem nada existe independentemente de alguém que com ele interage, re-construindo e

que a imagem em movimento se manifesta em 360 graus, o que modifica as concepções da linguagem cinematográfica tradicional”, afirma (SOUZA, 2017, p. 250).

4 Trata-se de sustentar as reflexões por um olhar teórico-metodológico construído nos estudos sobre os regimes de sentido e interação apresentados por Eric Landowski no livro *Interações Arriscadas* (2014b) e nas demais publicações posteriores, “teórico que se propõe a dar conta tanto dos regimes de sentido e interação que caracterizavam a gramática narrativa *standard* (grifos do autor) de Greimas”, pautadas pelo inteligível, “quanto de outros regimes que o semiótico lituano tinha vislumbrado sem, contudo, elaborá-los de modo sólido, coerente e coeso” (DEMURO, 2019, p. 91), pautadas pelo sensível.

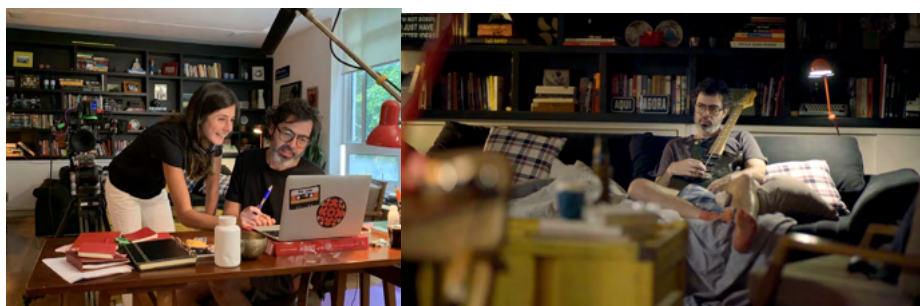
apreendendo, assim, seu sentido [...]. (DEMURO, 2019, p.90).

Junto dos demais conceitos apresentados e por esse olhar para o social e seus fenômenos re-construindo sentidos é que iremos abordar uma prática audiovisual contemporânea e as experiências promovidas por ela. Trata-se do programa de televisão *Diário de um confinado* (Rede Globo, 2020) estrelado pelo ator Bruno Mazzeo, com direção artística de Joana Jabace.⁵

Souza propõe como metodologia a observação de determinadas características estéticas e narrativas. São elas: moldura que consiste nas dimensões físicas em que a imagem é apresentada; visualidade que diz respeito à disposição imagética da obra (2d ou 3D); receptividade do público ou a forma como o espectador dialoga com a obra; narrativa que consiste na forma como é conduzida a narratividade do conteúdo; experiência, se é coletiva ou individualizada e segmento no qual o audiovisual circula (SOUZA, 2017, pp. 252-253).

Para abordar a prática semiótica audiovisual o programa de televisão “Diário de um confinado”. O projeto criado pelo ator Bruno Mazzeo e a diretora artística Joana Jabace durante a pandemia do Covid-19 aborda em seus episódios crônicas das situações vividas pelo personagem principal Murilo durante o isolamento social.

O projeto lançado como multiplataforma foi veiculado entre junho e julho na televisão aberta pela TV Globo, nos canais por assinaturas Multishow e GNT e também disponibilizado no Globo Play. A diretora Joana Jabace explica que a produção contou com uma equipe multidisciplinar que conceituou e pré-produziu a série à distância. “Assistente de direção, produção de arte, montador, pós-produção, figurino, efeito especial. Todos os departamentos foram participando cada um de sua casa. Entramos de cabeça nesse desafio imbuídos de fazer dar certo e nos reinventarmos”, explica (COMUNICAÇÃO GLOBO, 2020).



⁵ A série foi gravada na casa da diretora e do ator, que são casados na vida real. O projeto de dramaturgia multiplataforma gravado no apartamento do casal, Rio de Janeiro, teve produção e captação de participações especiais realizadas de forma remota (GSHOW, 2020).



Figura 2 – Produção da série “Diário de um confinado”.

Fonte: Globo, GSHOW (2020).

Por se tratar de um projeto desenvolvido durante o isolamento social imposto pela pandemia do Covid-19 e abordado como temática principal da série, as cenas foram gravadas dentro do apartamento do casal, no elevador e corredores do prédio (com interação com a atriz Débora Bloch, também moradora do prédio e que vive a personagem Adelaide) e conta ainda com cenas captadas à distância com os atores. O ator Bruno Mazzeo descreve como foi contracenar à distância:

Tinha uma coisa muito curiosa que era o contracenar à distância. A gente foi percebendo também maneiras de achar um jeito na hora de contracenar, para que ficasse uma coisa orgânica e, por sorte, nós temos amigos muito talentosos (GSHOW, 2020).

Retomando os conceitos anteriores, é válido descrever que tal prática audiovisual utilizou uma emissora de televisão, aplicativo, captação do show dos músicos, além da materialidade final disponibilizada: pílulas da série⁶, materiais de divulgação⁷ e os próprios episódios veiculados Podemos, assim, caracterizar essa prática como audiovisual expandido como nos propõe Parente, que coloca a produção audiovisual dentro de um sistema de relações com a promoção das diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem.

A série foi entendida como interativa seguindo Souza, quando apresenta-se por única ou múltiplas telas retangulares, numa imagem bidimensional, cuja linguagem é hipermediática (extrapolando a linguagem audiovisual ao utilizar-se de outras mídias e plataformas).

Do tipo imersão a partir de Murray, entretanto também agência quando entendemos a opção dos telespectadores em acessarem o programa a partir do Globo Play e, assim, assistir à sua escolha, não obedecendo a um arco narrativo ou à própria disponibilização

⁶ Episódios de menor duração foram inseridos no decorrer da programação do Canal GNT.

⁷ Foram incluídos trechos de making off no final dos episódios e bastidores e entrevistas foram apresentadas e disponibilizadas pelo Globo Play e por outros programas da Rede Globo.

dos episódios numa grade (como aconteceu com os telespectadores da TV Globo). Desta maneira, essa escolha da ordem dos episódios pode ser realizada por uma certa interação.

Por fim, a série promove um fazer-sentir que explora as potencialidades sensíveis, como define Landowski. Nesse caso, entendemos que a significação passa não só pelo inteligível, como também pela captura do sensível. A série promove uma interação que busca a identificação do espectador com cada uma das situações vividas pelo personagem.

Se por um lado, de certo que há uma interação da manipulação promovida pela emissora enquanto organização institucional destinadora de um fazer-assistir; da programação na exploração do hábito dos telespectadores (já que o programa ocupou na grade de programação um horário destinado há anos aos programas cômicos e humorísticos), mas também do ajustamento com a temática discursiva e narrativa descrevendo as situações do isolamento social, no próprio contexto vivido por todos. Sobre essa busca pela abordagem do tema, o ator Bruno Mazzeo afirma que a produção tinha uma urgência e “porque falamos de coisas que não existirão mais [...] de repente, nos vimos em uma nova realidade. A gente queria falar desse movimento específico mesmo” (GSHOW, 2020).

Além disso, as interações promovidas pela série estão baseadas nas escolhas estéticas da linguagem audiovisual, como por meio do cenário utilizado da casa do personagem, da interação com personagens à distância, dos figurinos, entre outras. Assim como, por meio da interação promovida com os telespectadores e suas próprias escolhas, quer dizer, pelo material ter sido disponibilizado em multiplataformas, em especial numa plataforma de streaming, que permite ao espectador outras formas de interação.

APONTAMENTOS FINAIS

A proposta aqui apresentada parte de uma reflexão sobre o audiovisual na contemporaneidade. Para isso, buscamos dissertar sobre os conceitos de tecnologia e manifestação da narrativa e como as experiências dadas a partir do audiovisual podem estar promovendo outras interatividades com os espectadores.

Nesse sentido, trazemos novamente Janet Murray, que, ao definir o aspecto de interação agência como resultado de uma decisão ou escolha do espectador, quer dizer, como a partir de uma sensação experimental cuja ação decorrente é significativa, nos mostra o caminho. Essa experimentação pode ser realizada no caso de “Diário de um confinado” quando é dada ao espectador a possibilidade de acesso a outros conteúdos disponibilizados no Globo Play sobre o universo da série, como por exemplo: making off de produções, bastidores e entrevistas, entre outros.

Assim como Parente e Souza, com o cinema interativo, pensamos que esse seja o caminho a ser seguido nas análises de produções audiovisuais, que, atualmente, buscam cada vez mais espectadores com “capacidade gratificante de realizar ações significativas

e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127).

É ainda, com Landowski, que entendemos que para aprofundar essas análises é preciso observar os dois tipos de processos de significância da prática semiótica audiovisual na contemporaneidade: a leitura e a captura. A leitura que está fundada sobre o reconhecimento de formas figurativas, na “decifração das “significações” (grifos do autor); e, a captura, que está pautada na “apreensão do “sentido” que emana das qualidades sensíveis — plásticas, rítmicas, estéticas — imanentes aos objetos” (LANDOWSKI, 2014a, p. 13). Tais processos continuarão a ser explorados quando um contexto (como foi o da pandemia de Covid-19) alterou também as formas de produção da linguagem audiovisual e seus produtos e, por consequência, a leitura e a captura dos efeitos de sentido. Imagens das telas de computador e celular, embora tenham sido utilizadas há tempos nos produtos audiovisuais, suas qualidades sensíveis promovem outros efeitos de sentidos adquiridos junto à experiência vivida do isolamento social.

Com Souza (2017) podemos olhar para as realidades interativas propostas pelas narrativas e para as possibilidades de experiência que podem ser produzidas. O autor diz que é possível relacionar público e obra por meio da empatia, das memórias, da expansão do conhecimento e das realidades “ao explorar universos que possam trazer novas perspectivas de compreensão de um mundo cada vez mais plural, e que por sua vez se amplia e se intensifica quando as histórias favorecem elevada sensação de imersão” (SOUZA, 2017, p.44).

Por fim, entende-se que ainda hoje há um predomínio de produções cujas narrativas se apoiam no audiovisual tradicional, clássico, entretanto se apontarmos para as questões das produções e narrativas audiovisuais que estão por vir, veremos os desafios desconhecidos. Um deles é a necessidade urgente de análises que possam promover formas de leitura das experiências partilhadas pelos espectadores em obras experienciadas.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Carlos Eduardo Dias de (2008). *Caminhos da Produção audiovisual contemporânea: arte, mídia e tecnologia digital*. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/caminhos-da-producao-audiovisual-contemporanea-arte-midia-e-tecnologia-digital/>. Acesso em 29 de setembro de 2021.

BARTHES, Roland [et al.] (2011). *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, RJ: Vozes.

DENSON, Shane; LEYDA, Julia (2016). *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film* (Falmer: REFRAME Books).

COMUNICAÇÃO GLOBO (2020). *As curiosidades das gravações de Diário de um Confinado*. Disponível em: <https://imprensa.globo.com/publicacoes/as-curiosidades-das-gravacoes-de-diario-de-um-confinado-2/>. Acesso em 03 de abril de 2022.

DEMURU, Paolo (2019). De Greimas a Eric Landowski. A experiência do sentido, o sentido da experiência: semiótica, interação e processos sócio-comunicacionais. In *Galaxia (São Paulo, online)*, ISSN 1982-2553, Especial 2 - Algirdas J. Greimas, dez. 2019, pp. 85-113. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25532019545630>. Acesso em 5 de outubro de 2021.

GSHOW (2020). *'Diário de um Confinado': Bruno Mazzeo e Joana Jabace lançam nova série multiplataforma*. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/diario-de-um-confinado/noticia/diario-de-um-confinado-bruno-mazzeo-e-joana-jabace-lancam-nova-serie-multiplataforma.ghtml>. Acesso em 4 de abril de 2022.

LANDOWSKI, Eric (2014a). Sociossemiótica: uma teoria geral do sentido. In: *Galaxia (Online)*, n. 27, p. 10-20, jun. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-25542014119609>. Acesso em 10 de outubro de 2021.

_____ (2014b). *Interações arriscadas*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Editora Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 2007.

MANOVICH, Lev (2016). What is Digital Cinema? In Denson, Shane, Leyda, Julia (2016). *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: REFRAAME Books.

MURRAY, Janet H. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp/Itaú Cultural.

PARENTE, A (2007). Cinema do dispositivo. In Penafria, M. e Martins I. M. *Estéticas do digital. Cinema e Tecnologia*. Covilhã: LABCOM, 2007. Disponível em: http://labcom.ubi.pt/ficheiros/penafria-esteticas_do_digital.pdf. Acesso em 02 de abril de 2022.

RÜDIGER, Francisco (2013). *As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores*. 2a ed. Porto Alegre: Editora Sulina.

TEIXEIRA, Stanley; FERRARI, Pollyana (2016). *TV digital x internet: concorrentes ou aliados*. In: *Novas formas do audiovisual*. Lucia Santaella (org.). São Paulo: Estação das Letras, 2016. pp. 244-263.

SANTAELLA, Lucia (2013). *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013.

SOBCHACK, Vivian (2016). *The Scene of the Screen: Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic "Presence"*. In Denson, Shane, Leyda, Julia (2016). *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: REFRAAME Books. pp. 88-128.

SOUZA, G. M. de (2017). *Cinema imersivo: Narratividade Cinematográfica na Perspectiva da Realidade Virtual*. (Tese). Universidade Federal de Goiás. Programa De Pós-Graduação em arte e cultura visual.

ÍNDICE REMISSIVO

SÍMBOLOS

@covidphotobrazil 37, 38, 39, 41, 42, 43

@everydaybrasil 37, 38, 43, 44

A

Adolescência 215, 216, 217, 219

Argumentação 18, 142, 145, 146, 147, 148, 149, 151, 153

Arte engajada 181

B

Brasil 2, 3, 5, 10, 11, 12, 16, 24, 25, 26, 27, 35, 37, 38, 40, 42, 43, 44, 58, 59, 69, 96, 104, 105, 106, 115, 116, 118, 119, 120, 121, 122, 125, 126, 128, 129, 130, 134, 198, 200, 201, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 213, 216, 219, 227

C

Cidade 24, 27, 40, 42, 43, 46, 51, 52, 56, 92, 93, 99, 106, 107, 170, 187, 192

Cinema expandido 154, 158, 159

Comunicação 1, 2, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 37, 44, 46, 58, 59, 69, 71, 72, 73, 74, 75, 89, 94, 97, 101, 103, 106, 116, 118, 119, 128, 129, 130, 131, 132, 138, 141, 142, 143, 145, 147, 150, 151, 152, 153, 155, 156, 163, 166, 167, 181, 182, 183, 197, 198, 199, 201, 202, 203, 206, 207, 208, 211, 213, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 234

Comunicação científica 13, 15, 22, 23, 24

Concessionária 26, 29, 30

Convergências midiáticas 131

Covid-19 1, 27, 32, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 117, 154, 155, 163, 164, 166, 217, 218, 219, 225, 227

D

Desigualdade social 37, 38, 39, 42

Diário de um confinado 154, 155, 163, 164, 165

E

Educação sexual 215, 216, 217, 218, 219

Ensino 17, 21, 93, 101, 145, 200, 215, 216, 217, 218, 219

Epistemologia 52, 168, 169, 180

Equipe 163, 219, 220, 222, 223, 224, 225, 226, 227

Espectatorialidade 168

Estética 12, 46, 47, 106, 107, 110, 111, 112, 114, 115, 135, 140, 150, 155, 157, 159, 161, 171, 175, 178, 181, 191, 192, 195, 196

Expressão 15, 46, 50, 51, 54, 56, 75, 102, 121, 126, 142, 145, 155, 159, 183, 194, 201

F

Fotografia digital 37

G

Gerações 104, 106, 116, 129

H

Horror 168, 169

I

Indústria criativa 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 24, 25

Interação 13, 18, 19, 21, 39, 109, 134, 154, 155, 157, 158, 160, 162, 164, 165, 167, 168, 172, 176, 177, 178, 219, 224

Interdiscursividades 131

Intertextualidades 131

J

Jornalismo 2, 14, 20, 23, 37, 46, 58, 59, 64, 65, 69, 71, 142, 146, 152, 153

L

Liderança 209, 220, 221, 222, 223, 225, 226, 227

Liderança Feminina 220, 221, 222, 226, 227

Linguagem audiovisual 104, 154, 155, 164, 165, 166

M

Mecânica 26, 28, 29

Media 13, 36, 68, 71, 72, 73, 74, 75, 87, 95, 98, 99, 100, 101, 103, 132, 141

Mídias sociais 13, 14, 15, 18, 20, 21, 23, 24, 25, 202

Modernidade 46, 52, 56, 94, 107, 112, 115, 116, 132, 182, 196, 233

Mojica 168, 169, 171, 174, 178, 179

MTV 104, 105, 106, 110, 111, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130

N

Narrativa 139, 154, 155, 157, 159, 160, 161, 162, 163, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 174, 177, 178, 182, 196, 205, 229, 231, 233

P

Pandemia 1, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 113, 154, 155, 163, 164, 166, 215, 217, 218, 219, 225, 227

Peirce 121, 124, 130, 142, 143, 144, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153

Política 13, 15, 20, 24, 57, 62, 64, 67, 73, 103, 106, 115, 118, 145, 155, 181, 182, 188, 191, 192, 195, 196, 201, 213

R

Representação 38, 46, 47, 49, 50, 51, 55, 56, 99, 121, 124, 158, 159, 160, 176, 185

Retórica 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153

Retórica especulativa 142, 150, 151, 152

S

Semiótica 118, 119, 121, 129, 130, 140, 142, 143, 144, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 162, 163, 166, 167

Serra da Estrela 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103

Serviços 13, 15, 16, 17, 18, 19, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 110, 155, 156

Sociosemiótica 154, 160, 162, 167

T

Tecnologias 32, 36, 48, 73, 154, 155, 156, 159, 160, 219, 220, 223, 224, 225, 226

Televisão 16, 48, 62, 74, 107, 108, 110, 112, 113, 115, 116, 118, 119, 120, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 135, 154, 155, 157, 159, 163, 164, 208

Temporalidade 139, 181, 182, 183, 195

Teorias da comunicação 25, 71, 72, 73, 101, 130


Transmidialidades 131


U


Unipampa 13, 14, 15, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25

V

Veículo 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 65

 www.atenaeditora.com.br



 contato@atenaeditora.com.br

 @atenaeditora

 www.facebook.com/atenaeditora.com.br



DIMENSÕES
ESTÉTICAS,
COGNITIVAS E
TECNOLÓGICAS
DE COMUNICAÇÃO

 www.atenaeditora.com.br
 contato@atenaeditora.com.br
 [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
 www.facebook.com/atenaeditora.com.br



DIMENSÕES
ESTÉTICAS,
COGNITIVAS E
TECNOLÓGICAS
DE COMUNICAÇÃO